ACCOLADE™

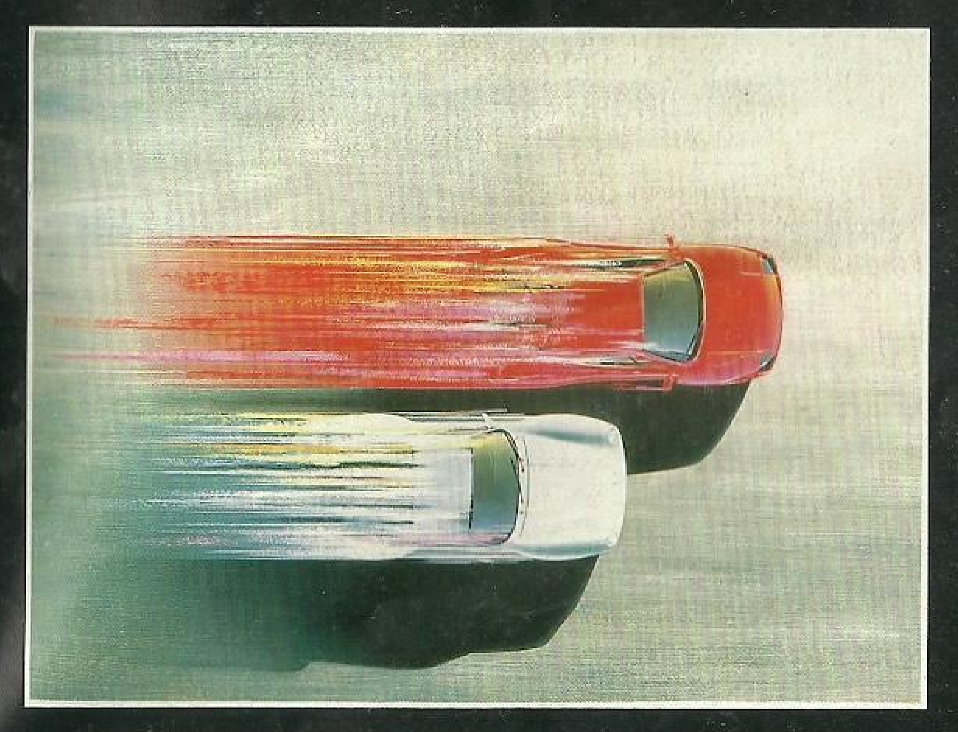
Arcadia software, s.a.

Distribuidor exclusivo:
ARCADIA SOFTWARE, S.A.
Pº de la Castellana, 52-28046 Madrid

PRINTED IN JAPAN

SNSP-DL-ESP

The Duel
TEST DRIVE II™



MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ACCOLADE™

ACCOLADE

LICENSED BY





INDICE DE CONTENIDOS

Créditos

Desarrollado por:	Distinctive Software, Inc.
Programado por:	Amory Wong, Mark Lange, Erik Kiss
Producido por:	Pam Levins, Hanno Lemke
Artistas:	Jackie Ritchie, Ian Verchere
Música:	Alistair Hirst, Kris Hatlelid
Ensayado por:	Robert Daly, Joel Dinolt

Versión original de The Duel: Test Drive II diseñada y desarrollado por Distinctive Software, Inc. El Lamborghini TM Diablo TM en este juego está producido bajo licencia de Automobili Lamborghini S.P.A.

INTRODUCCION

Aquí tienes tu sueño: imagínate al volante de una joya plateada como lo es el Porsche 959®. El coche más rápido producido en el mundo... o eso es lo que te han dicho. Atraviesas el desierto a una velocidad de 125 MPH. Ni un solo policía a la vista. Te sientes invencible, inalcanzable.

De repente, aparece una especie de nube en el carril de adelantamiento.

Pasándote como un cohete en una neblina colorada de armonía automotriz, aparece el Ferrari F40®, la màs reluciente pieza de Kevlar y plástico reforzado de carbono jamàs salida de una cadena de producción. ¿O no?... a lo mejor es el agresivo morro amarillo del Lamborghini Diablo®, la respuesta italiana de $200,000 al F14 Tomcat. O simplemente es otro Porsche Plateado: tu diabólico gemelo.

Pisas el acelerador y le das alcance. El otro conductor te echa una ojeada. Sonríe.... y luego acelera dejándote atrás. Cambias de marcha. Es el momento de explorar en profundidad las seis marchas del famoso Porsche.

El Duelo empieza.

Ahora abre tus ojos. Ya no estás soñando. Aquí los tienes: Porsche, Ferrari, Lamborghini. Cada uno de ellos exótico, potente y con un furioso esplendor que se acerca a una belleza natural. Elige tu coche y elige a tu adversario. Luego lánzate de cabeza por rampas en el desierto, curvas de montaña desafiando a la muerte y a través de los alrededores de ciudades.

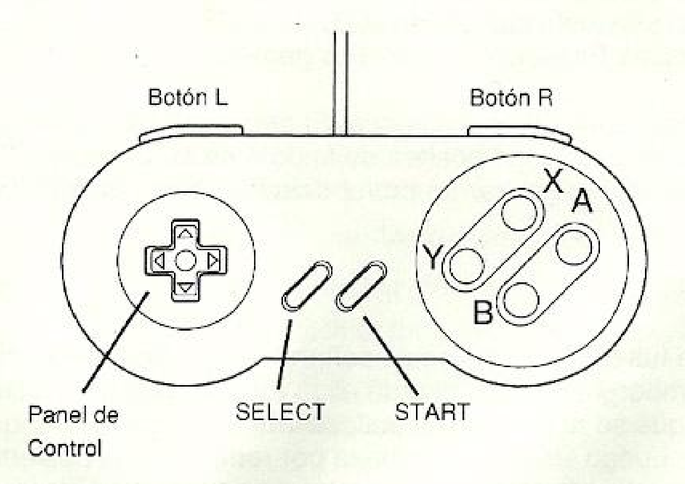
EMPEZANDO

Instrucciones para Cargar

1 Asegúrate de que el interruptor de tu consola Super Nintendo Entertainment System esté en posición **OFF**.
2 Inserta el cartucho The Duel: Test Drive II en tu consola según se describe en el manual de instrucciones de tu consola.
3 Enchufa un mando de control en la salida 1.
4 Coloca el interruptor de la consola en posición **ON**. Si la pantalla sigue en blanco, asegúrate de que tu cartucho de juego está insertado correctamente.
5 Pulsa **START** (o el **Botón A**) después de ver la secuencia del título para avanzar al Menú Principal.

El Mando de Control

Antes de empezar a jugar The Duel, tómate unos minutos para familiarizarte con la disposición del mando de control.



CONTROLES DEL JUEGO

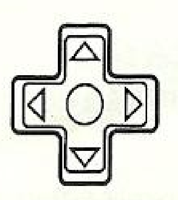
Como Conducir

Mira el diagrama siguiente para conducir tu coche deportivo:

> Nota: Los controles listados a continuación son los que aparecen como configuración principal para The Duel. Tú puedes cambiar esta configuración de controles. Para saber como hacerlo, mira la sección Controles.

Panel de Control

Gira a la izquierda



Gira a la derecha

Botón L:	Reduce a marchas inferiores
Botón R:	Aumenta a marchas superiores
Botón X:	Claxon
Botón A:	Válvula reguladora
Botón B:	Freno

Otros Controles

START: Introduce la pausa y reinicia el juego durante una carrera/o hace avanzar las pantallas en un menú.
Botón B: Retrocede una pantalla
START para introducir la pausa y luego **SELECT** + **Botón X**: Para abandonar

MENU PRINCIPAL

Después de que aparezca la pantalla de título, puedes pulsar **START** para saltarte los créditos en la Pantalla del Menú Principal. Luego utiliza el Panel de Control para iluminar el objeto que quieres seleccionar en el menú, y pulsa **START** para validar la selección. Los objetos del Menú son los siguientes:

Opciones del Juego

Mira las opciones de ajuste y luego pulsa en el Panel de Control para iluminar cualquier ajuste que quieras cambiar. A continuación enumeramos las opciones de ajuste.

Nivel de Dificultad

Hay cuatro niveles de dificultad. Pulsa </> en el Panel de Control para iluminar la modalidad que quieras:

- **Principiante (Cambio automático).** Introdúcete en The Duel en esta modalidad. El cambio automático te permite centrar tu atención en la sensación que te produce la carretera. Esta es la modalidad que aparecerá si no haces una previa elección.
- **Cambio automático.** Modalidad intermediaria. Todavía sigues sin cambiar de marchas pero tu adversario es más competitivo.
- **Cambio Manual.** Modalidad avanzada. Tu haces los cambios de marchas pero ten en cuenta el tacómetro.
- **Profesional (Cambio Manual).** La modalidad más difícil. Cambios manuales, policías agresivos y adversarios de renombre mundial.

Controles

Puedes elegir controlar tu acelerador, freno, aumento de marchas y reducción de marchas en tres configuraciones diferentes. Pulsa </> en el Panel de Control hasta que aparezca la configuración de controles que tu quieras.

MUSICA

Pulsa </> en el Panel de Control para cambiar a una de las tres diferentes bandas sonoras que tienes para elegir o **none** (ninguna) para no tener música.

STEREO

Pulsa </> para cambiar entre Stereo o Mono.

Cuando hayas elegido todas tus opciones a tu manera, pulsa **Start** para volver al Menú Principal.

Juega TDII

Cuando elijas esta opción en el Menú Principal, aparecerán toda una serie de pantallas donde podrás elegir tu coche, tu adversario y el escenario de tu carrera.

Elegir Cóche

Pulsa </> en el Panel de Control para ver todas las opciones y luego pulsa **START** para seleccionar una de ellas:

- **Porsche 959**. ¿Es éste en realidad el zenit en ingeniería moderna del automóvil? Este cohete plateado puede alcanzar 197 MPH en una carretera recta y puede ser tu respuesta.
- **Ferrari F40**. Cualquier cosa que pueda recorrer un cuarto de milla en 12.0 segundos puede considerarse una bala. Agarra ese volante... y averiguarás lo que se siente en el fondo de tu estómago tomando curvas a 100 MPH.
- **Lamborghini Diablo**. Los amantes de los coches consideran el Diablo con el mismo tipo de respeto como por ejemplo el que tienen por un volcán en actividad. En su corazón es un rugiente motor de 48 válvulas de aluminio V-12 preparado para entrar en erupción. Exótico, potente y... ¡Tan Italiano!

Pulsa ▲/▼ en el Panel de Control para ver las diferentes especificaciones de cada coche.

Elige a tu Adversario

Pulsa ▲/▼ </> en el Panel de Control para iluminar a tu adversario y luego pulsa **START** para validar tu selección. Puedes competir en una carrera contra cualquiera de los tres coches (Porsche, Ferrari o Lamborghini) conducidos por el ordenador. O puedes correr contra reloj al elegir el cronógrafo.

Elección de Escenario

Pulsa ▲/▼ en el Panel de Control para iluminar **Desert Blast** (fácil), **City Bound** (medio), **East Coast** (difícil), o **West Coast** (dificilísimo) y luego pulsa **START** para validar la selección.

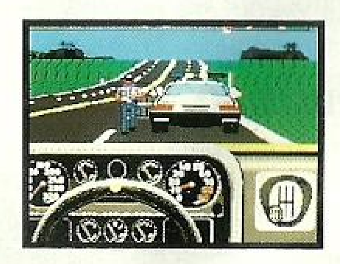
- **Desert Blast (Ráfaga del Desierto):** Carreteras rectas, pocos obstáculos en el borde de la carretera y conducción siempre diurna en este escenario que es el más fácil de los cuatro.
- **City Bound (Ciudad):** Este escenario tiene más curvas y más obstáculos en el borde de las carreteras que en Desert Blast. Una parte de las carreteras la tendrás que conducir de noche.
- **East Coast (Costa Este):** La mitad de estas carreteras las tendrás que conducir de noche y lloviendo. Además, en este escenario tienes más curvas y más obstáculos en los bordes de las carreteras.
- **West Coast (Costa Oeste):** Aquí tendrás de todo: lluvia, nieve, oscuridad y curvas, sin mencionar la cantidad de obstáculos al borde de las carreteras.

Altas Puntuaciones

Elige esta opción en el Menú Principal y pulsa **START** para ver las puntuaciones más altas.

LA CABINA

Antes de que empieces a batirte en duelo, es una buena idea que te familiarices con los instrumentos de tu coche.



Detector de Radar
Espejo retrovisor
Velocímetro
Volante
Tacómetro
Caja de Cambios

Tacómetro

Registra las revoluciones por minuto (RPMs) de tu motor. Cuanto mayor sea el número, más duramente estará trabajando tu motor. Si lo fuerzas demasiado, o entras en "línea roja" (es decir que la aguja llega a ponerse en la zona roja) dejarás que se esfume toda la fuerza de tu potencia de caballos por el tubo de escape (mirando por el espejo retrovisor, asegúrate de que no sale humo).

Note: Sólo quemarás tu motor cuando estés en Cambio Manual o en los niveles Profesionales.

Volante

Hace girar el coche a derecha e izquierda. El punto sobre el volante se mueve para mostrarte en qué dirección se dirige tu coche.

Detector de Radar

Una luz parpadeante significa que está conectado. Si la luz parpadea y pita, disminuye la velocidad límite, porque cerca acecha tu peor pesadilla: un policía de tráfico con (1) muy mal genio y (2) una cuota muy baja en sus multas semanales. Claro que puedes intentar acelerar y escapar del poli, pero te conviene portarte bien.

Velocímetro

Mide tu velocidad. Para los coches europeos medirá en KPH (kilómetros por hora). Aquí tienes un esquema para ayudarte a convertir KPH en MPH (millas por hora). Un KPH equivale más o menos a .62 MPH.

KPH = MPH	
100 = 62.0	240 = 148.8
120 = 74.4	260 = 161.2
140 = 86.8	280 = 173.6
160 = 99.2	300 = 186.0
180 = 11.6	320 = 198.4
200 = 124.0	340 = 210.8
220 = 136.4	360 = 223.2

Puntos en la parte Superior de la Pantalla

Estos son puntos que se mueven (puede haber hasta tres si estás compitiendo contra un adversario y dos si estás corriendo sólo contra reloj). Estos se mueven de un lado a otro de la parte superior de la pantalla durante cada vuelta de la carrera, empezando en la parte izquierda y terminando en el icono del surtidor rojo que representa la gasolinera (la meta de esa vuelta). Los puntos representan a los coches que participan en esa carrera: el tuyo, el del ordenador y el del poli. Tú siempre eres el punto de arriba (rojo = Ferrari, amarillo = Lamborghini, blanco = Porsche), el del medio es el del coche del ordenador (rojo, amarillo o blanco) y el de abajo el del policía (sólo aparece cuando está en persecución y es blanco). Los puntos te mostrarán rápidamente cuánto queda de carrera y cuál es tu posición con respecto a los otros competidores.

Espejo Retrovisor

Míralo bien y especialmente en los niveles altos para ver por dónde anda tu adversario. Echarle una ojeadita también te alertará sobre la presencia de polis.

COMO BATIRSE EN DUELO

Después de elegir el escenario de la carrera en la Pantalla de Selección de Escenario, aparecerás automáticamente en el lugar donde empezarás The Duel. Si estás compitiendo contra un oponente, lo verás en tu espejo retrovisor acelerando como un loco esperando pasarte como un cohete.

Carreteras

Hay cinco diferentes carreteras en el escenario Desert Blast, seis en City Bound, siete en East Coast y ocho en el escenario West Coast.

Acelerar

Si estás en la modalidad Rookie (Principiante) o Auto-Shift (Cambio Automático) simplemente pulsa el botón del Acelerador (si no has cambiado la configuración de controles es el **Botón A**). Cambiarás de velocidades arriba y abajo automáticamente. Pero si estás en la modalidad Manual-Shift (Cambio Manual) o Pro (Profesional), cambia a la 1ª marcha y luego pulsa el botón del acelerador. Depués, cambia de velocidades como lo harías en un coche normal.

Cambios

Para cambiar a velocidades más altas, pulsa el **Botón R**. Para cambiar a velocidades más bajas, pulsa el **Botón L** (si no has cambiado la configuración de los controles). (Acuérdate de que esto funciona así si estás en la modalidad Manual-Shift o Pro). De todas formas, ten cuidado, si entras en "línea roja" (aumenta tus RPMs en la zona roja del tacómetro), puedes quemar el motor.

Note: El Porsche tiene seis velocidades, el Lamborghini y el Ferrari tienen los dos cinco.

Vidas

Empiezas con cinco (5) vidas, menos aún que las de un gato pero ya es bastante. Pierdes una vida cada vez que chocas, quemas el motor o te quedas sin gasolina. En la modalidad Auto-Shift (Cambio Automático), ganarás una vida simplemente por completar una sección limpiamente (sin chocar, sin que te pongan una multa o sin quedarte sin gasolina).

Penalizaciones

Se te darán 20 segundos de penalización (que se añaden a tu tiempo total) cada vez que choques, quemes un motor o te quedes sin gasolina. Si en cualquier sección, tu promedio es inferior a 65 MPH, el juego acabará en cuanto llegues a la gasolinera.

Daños

Los obstáculos en los lados de la carretera dañarán tu coche. Si chocas continuamente contra ellos, tu coche sufrirá daños irreparables y perderás una vida.

Policía

¡Tío, los polis andan por todas partes! Un poli te perseguirá hasta que los pierdas de vista o te adelante. Si te cogen, tendrás que pararte y te multarán. (No es buena cosa puesto que el reloj sigue andando y pierdes un tiempo valioso. Sin contar el resultado que tendrá la multa en la cuota que pagues de seguro.) ¡Ten mucho cuidado! Si le das por detrás a un coche de policía que te está parando, el juego acabará. ¿Injusto? Bueno, esa es la justicia.

Combustible

Cuando veas un signo con un surtidor de gasolina azul, empieza a pensar en repostar. Cuando veas el signo de stop y la gasolinera en el lado derecho de la carretera, frena hasta parar lo más cerca posible que puedas de la gasolinera. Asegúrate de que has pasado el signo de stop, pero si te pasas de la gasolinera perderás una vida.

Resurrecciones

Después de cada choque o penalización, pulsa cualquier botón para seguir la carrera. Si te quedas sin vidas.... bueno, ¡Alégrate! Roma también cayó.

PUNTUACION

Pantallas de Puntuación

Las Gasolineras marcan el final de cada sección. En la parte inferior de tu pantalla aparece un corto resúmen de tu actuación en la sección que acabas de terminar. Pulsa cualquier botón para ver otras pantallas de puntuación.

La Pantalla de Revisión de Sección I muestra:

- La longitud y número de la sección recién finalizada.
- Tu tiempo y cualquier penalización de tiempo en la sección recién finalizada.
- Tu velocidad media y máxima obtenida en esta sección.
- Tu puntuación en esta sección y tu puntuación total acumulada de todas las secciones.
- El tiempo de tu contrincante y cualquier penalización de tiempo en la sección recién finalizada.
- La velocidad media y máxima obtenida por tu contrincante en la sección recién finalizada.
- La puntuación alcanzada por tu oponente en la sección recién finalizada y su puntuación total acumulada de todas las secciones.

La Pantalla de Revisión de Sección II muestra:

- La longitud y número de la sección recién finalizada.
- Tu tiempo y cualquier penalización de tiempo en la sección recién finalizada.
- Tu velocidad media y máxima en la sección recién finalizada.
- Tu puntuación en la sección recién finalizada y tu puntuación total acumulada en todas las secciones completadas.
- La vuelta más rápida en esta sección hasta ahora (este número se borrará cada vez que desconectes el juego y la consola).
- La puntuación más alta hasta ahora en la sección recién completada (este número también se borrará cada vez que desconectes el juego y la consola).

Pulsa cualquier botón para pasar a la siguiente secccíón de la carretera.

Entrando en la Pantalla de Altas Puntuaciones

Si tienes una de las seis puntuaciones más altas conseguidas en tu cartucho The Duel, aparecerá una pantalla donde puedes introducir tus iniciales (3 letras como máximo) de la siguiente manera:

1. Verás la primera letra "A" iluminada en el sitio de tu inicial. Pulsa▲ para pasar por todas las letras (o ▼ para pasarlas hacia atrás) hasta que encuentres la de tu inicial que quieras introducir.
2. Luego pulsa▶ para iluminar la siguiente letra. Otra vez, pulsa ▲ para ver las letras (o▼ para pasarlas hacia atrás) hasta que encuentres la que tú quieras.
3. Haz esto hasta que hayas introducido tus iniciales y luego pulsa **START** para ver tu nombre junto al de los mejores.
4. Pulsa **START** para volver al Menú Principal.

Pantalla de Automóvil a Medida

Mientras estás compitiendo, puedes organizar tu coche de siete maneras en la pantalla de Automóvil a Medida. Para activar esta pantalla, necesitarás un segundo Mando de Control enchufado en la salida 2. Presiona y suelta el **Botón L** y el **Botón R** simultáneamente en el segundo Mando de Control mientras estés en la pantalla de Conducción para que aparezca la pantalla de Automóvil a Medida. Pulsa ▲/▼ en el Panel de Control para ir de una opción a otra. Pulsa </> en el Panel de Control para ver las diferentes posibilidades de diseño disponibles en cada opción.

- **Auto-Shift (Cambio Automático):** Puedes poner o quitar el Cambio Automático.
- **Car Height (Altura del Coche):** Obtendrás una perspectiva diferente de la carretera al subir o bajar la suspensión del coche.
- **Drag coefficient (Coeficiente de Aerodinamismo):** Determina la resistencia del coche al viento. Cuanto más alto sea el número, menor la resistencia y más rápido irá el coche.
- **Brake coefficient (Coeficiente de Frenado):** Cuanto más alto sea el número, más rápido frenará el coche.
- **Acceleration coefficient (Coeficiente de Aceleración):** Cuanto más alto sea el número, más rápido acelerará tu coche de 0 a 60.
- **Maximum G-force (Máxima tracción):** Cuanto mayor sea el número, mejor tracción tendrán tus ruedas. (Esto determina la velocidad a la que tu coche tomará curvas sin derrapar.)
- **Scrub rate:** Cuanto mayor sea el número, mayor velocidad perderá tu coche cuando resbale.

Cuando hayas hecho todas tus selecciones, pulsa **START** en el segundo Mando de Control para seguir conduciendo. Estas opciones se borran cuando terminas el juego.

ACUERDO DE LICENCIA Y OTROS TERMINOS LEGALES

Este Cartucho de Juego y el manual del usuario están a la disposición del consumidor bajo licencia de Accolade, Inc. y están sujetos a los siguientes términos y condiciones a los que se somete el consumidor al abrir el embalage del Cartucho de Juego y el manual del usuario y/o usar el Cartucho de Juego. Esta licencia no otorga al consumidor ningún derecho, título o interés sobre el Cartucho de Juego excepto aquellos explicitamente especificados por el Acuerdo de Licencia.

The Duel: Test Drive II es marca registrada propiedad de Automobili Lamborghini S.p.A., Italy y su uso es bajo licencia. Todas las otras marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios,. Software librairies ©1992 Distinctive Software,Inc. El resto del software y materiales ©Accolade, Inc. Ni el Cartucho de Juego ni el manual del usuario pueden ser duplicados o copiados bajo ningún concepto. El consumidor no puede transferir o revender el Cartucho de Juego o el manual del usuario.

En ningún caso Accolade, Inc. se hará responsable de los daños directos, indirectos, fortuitos o resultantes en lo que se refiere al Cartucho de Juego o el manual del usario.